

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Permainan lego adalah permainan plastik bongkar pasang Lego terdiri dari potongan plastik berbentuk bata kecil yang dapat dilepas-pasang menjadi berbagai susunan, mulai dari bangunan sederhana. Berdasarkan hasil deskripsi dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan lego terbukti memberikan dampak positif terhadap perkembangan kognitif dan keterlibatan anak usia 5–6 tahun di TK Negeri Pembina Mebali. Implementasi permainan lego dalam pembelajaran berdampak positif terutama dalam aspek kemampuan berpikir, pemecahan masalah, kreativitas, serta konsentrasi belajar. Anak memperlihatkan partisipasi yang tinggi selama kegiatan bermain dan belajar, yang ditunjukkan melalui antusiasme, keaktifan, serta kemampuan dalam menyusun dan mengelompokkan balok berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran. Keberhasilan tersebut didukung oleh peran guru sebagai fasilitator yang menerapkan bimbingan secara bertahap (*scaffolding*) serta memberikan kesempatan eksplorasi kepada anak sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivistik.

Selain itu, permainan Lego juga efektif dalam menstimulasi kreativitas anak melalui aktivitas merancang dan menciptakan berbagai bentuk baru berdasarkan imajinasi mereka. Walaupun terdapat beberapa

kendala seperti keterbatasan jumlah alat, perbedaan kemampuan anak, dan keterbatasan waktu, hambatan tersebut dapat diatasi melalui strategi pengelompokan, pengaturan giliran, serta penyesuaian tingkat kesulitan tugas. Dukungan sekolah melalui kebijakan pembelajaran, integrasi Lego dalam RPPH, serta penyediaan sarana prasarana turut memperkuat keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis Lego.

## **B. Saran**

Berdasarkan manfaat penelitian yang telah dipaparkan pada Bab I serta temuan yang diperoleh, berikut dirumuskan saran praktis dan kebijakan bagi berbagai pihak terkait agar pemanfaatan lego dalam pembelajaran anak usia dini dapat berlangsung secara lebih optimal.

1. Untuk Guru, rencanakan kegiatan bermain Lego secara terencana dalam RPPH dengan tujuan, indikator, serta tahapan pembelajaran yang terukur. Terapkan *scaffolding* dengan memberikan arahan bagi anak yang memerlukan bantuan serta tantangan tambahan bagi anak yang lebih terampil.
2. Untuk Sekolah, perkuat dukungan kelembagaan dengan mengalokasikan anggaran untuk pengadaan dan pemeliharaan set lego, menyediakan area dan fasilitas penyimpanan terorganisir, serta menjadwalkan sesi Lego secara rutin dalam kurikulum agar pemanfaatan media menjadi berkelanjutan dan terukur.

3. Untuk Orang Tua, dukung pembelajaran konstruktif di rumah dengan menyediakan waktu dan media permainan, serta menjalin komunikasi rutin dengan guru mengenai perkembangan dan kegiatan tema yang relevan.
4. Untuk Peneliti Selanjutnya, lakukan studi lanjutan dengan sampel lebih besar, serta kajian longitudinal untuk mengukur dampak jangka panjang pemanfaatan Lego terhadap indikator kognitif spesifik.